

Règles de Roulapik

Comment jouer à Roulapik

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Faire rouler votre hérisson sur le plateau pour récolter des friandises et le ramener chez lui le plus vite possible.
- **Mécanique principale** : Lancer une boule velcro sur des jetons pour les collecter, puis avancer sur un chemin grâce aux friandises récoltées.
- **Condition de victoire** : En compétitif, être le premier à atteindre la Maison ; en coopératif, rentrer avant que le Renard ne vous rattrape.

Roulapik, c'est le jeu où un adorable hérisson fait des galipettes pour ramasser des pommes, des champignons et des feuilles ! Le concept est aussi simple que génial : vous faites rouler une boule recouverte de velcro sur des jetons, et tout ce qui s'accroche (ou se retourne) vous permet d'avancer sur le plateau. Un vrai régal pour les petits comme les grands, dans la même veine que des jeux d'adresse et de fun comme [Réveille pas Papa !](#) ou [Zoo Run](#).

Ce que contient la boîte

- 7 **plateaux double face** (1 plateau de départ avec le Hérisson, 1 plateau Maison, 1 plateau Renard pour le mode coopératif, et 4 plateaux chemins)
- 1 **boule Hérisson** recouverte de velcro
- 2 à 4 **pions Hérisson**
- 1 **pion Renard**
- 18 **jetons Forêt** avec du velcro : 6 champignons, 6 pommes, 6 feuilles

Les deux modes de jeu

Mode compétitif (2 à 4 joueurs)

Chaque joueur a son propre **pion Hérisson**. Le but est simple : être le premier à ramener son hérisson à la **Maison**. On joue chacun son tour, et c'est la course !

Mode coopératif (1 à 4 joueurs)

Tout le monde aide le même **Hérisson** à rentrer chez lui. Mais attention, un **Renard** le suit de près ! Si le Renard rattrape le Hérisson avant qu'il n'atteigne la Maison, tout le monde perd. Ambiance garantie, un peu comme dans [Celestia](#) où il faut aussi prendre les bonnes décisions ensemble.

[IMAGE_MATERIEL]

Mise en place

Installation en mode compétitif

Pour votre toute première partie, on vous conseille d'utiliser les **plateaux 1, 2, 4 et 6**. Placez le **plateau Hérisson** au début, puis enchaînez les plateaux chemins, et terminez par le **plateau Maison**. Vérifiez bien que tous les chemins se connectent entre eux.

- Chaque joueur choisit un **pion Hérisson** et le pose sur le dessin du hérisson sur le plateau de départ.
- Prenez les 18 **jetons Forêt** et placez-les au centre de la table, **face cachée** (dessin vers le bas).
- Le plus jeune joueur commence et prend la **boule Hérisson**. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- N'utilisez **jamais** le plateau Renard dans ce mode.

Installation en mode coopératif

Utilisez le **plateau Renard** placé juste au-dessus du **plateau Hérisson**, puis les plateaux chemins (pour débiter : plateaux 1, 4, 5, 6), et enfin le **plateau Maison**.

- Placez le **pion Renard** sur le dessin de Renard du plateau Renard.
- Choisissez un seul **pion Hérisson** et posez-le sur le dessin du Hérisson du plateau de départ.
- Les 18 **jetons Forêt** vont au centre de la table, face cachée.

Par la suite, amusez-vous à créer vos propres parcours en mélangeant les plateaux à votre guise. La seule règle : les chemins doivent toujours se connecter !

Déroulement d'un tour

Étape 1 : lancer la boule Hérisson

Prenez la **boule Hérisson** et faites-la rouler sur les **jetons Forêt** disposés au centre de la table. Le velcro sur la boule va attraper des jetons au passage. C'est le moment de montrer votre adresse !

Étape 2 : récolter les friandises

Regardez le résultat de votre lancer. Récupérez tous les **jetons** qui se sont :

- **accrochés** à la boule Hérisson
- **retournés** face visible suite au passage de la boule

Placez ces jetons devant vous. Attention : ne retirez pas la tête du Hérisson quand vous récoltez !

Étape 3 : déplacer son Hérisson

Pour chaque **friandise** collectée (pomme, feuille ou champignon), vous pouvez déplacer votre **pion Hérisson** vers une **clairière adjacente** qui affiche cette même friandise. C'est là que le choix du chemin devient crucial !

Règles importantes pour le déplacement :

- Vous devez toujours suivre le chemin. Impossible de sauter une clairière si vous n'avez

pas la friandise correspondante.

- Vous pouvez utiliser tout ou partie de vos friandises récoltées, mais chaque jeton ne sert qu'une seule fois.
- Les friandises non utilisées ne sont **pas conservées** pour le tour suivant.

Vous ne pouvez pas bouger du tout si :

- Vous avez ramassé **5 friandises ou plus** (trop gourmand, le hérisson est tout alourdi !).
- Vous n'avez récolté **aucune friandise**, ou aucune qui corresponde à une clairière adjacente.

Petite astuce : avant de lancer, jetez un coup d'oeil aux clairières qui vous attendent sur le chemin. Si vous avez besoin d'une pomme pour avancer, essayez de viser les jetons qui pourraient être des pommes. Et surtout, dosez votre lancer pour ne pas attraper plus de 4 jetons !

Étape 4 : déplacer le Renard (mode coopératif uniquement)

Après avoir avancé le Hérisson, déplacez le **pion Renard** de **2 clairières** en direction du Hérisson. Le Renard prend toujours le chemin le plus court. Ça met la pression !

Étape 5 : gérer la pile de friandises

Toutes les friandises que vous avez récoltées ce tour (utilisées ou non) sont placées sur une **pile commune**, face visible.

Vérifiez ensuite la pile : si vous voyez **4 friandises identiques ou plus** dans cette pile (par exemple 4 feuilles), retournez **toute la pile** face cachée, remettez-la au centre de la table et mélangez. Sinon, gardez la pile telle quelle jusqu'au prochain tour.

Conseil malin : surveillez bien la pile ! Si elle contient déjà 3 champignons et que vous en récoltez un 4e, tous les jetons repartent au centre. Cela peut être stratégique pour renouveler le stock de jetons disponibles, un peu comme gérer sa main dans [Splendor](#).

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie

En mode compétitif

Dès qu'un **Hérisson** atteint la **Maison**, les joueurs qui n'ont pas encore joué ce tour-là effectuent un dernier lancer (pour que tout le monde ait eu le même nombre de tours). Tous les joueurs dont le Hérisson a atteint la Maison à ce moment-là **gagnent la partie** !

En mode coopératif

Si le **Hérisson** arrive à la **Maison** avant que le **Renard** ne le rattrape, tout le monde gagne. Si le Renard s'arrête sur la même case que le Hérisson, c'est le Renard qui gagne et tous les joueurs perdent. Le Hérisson entre dans la Maison avec **n'importe quelle friandise**, pas besoin d'un type précis.

Variantes pour pimenter vos parties

Lancers spéciaux selon votre niveau

Une fois que vous maîtrisez bien le jeu, ajoutez du piquant ! Avant chaque lancer, regardez sur quelle friandise se trouve votre Hérisson et appliquez la contrainte correspondante :

Niveau	Friandise	Contrainte de lancer
Pro	Pomme	Lancez avec votre main non dominante
Pro	Feuille	Lancez avec le coude posé sur la table
Pro	Champignon	Lancez sans utiliser les pouces
Star	Pomme	Posez la boule sur la table et lancez-la d'une pichenette
Star	Feuille	Préparez la boule puis lancez les yeux fermés
Star	Champignon	Lancez depuis une hauteur

Niveau	Friandise	Contrainte de lancer
		d'au moins 10 cm au-dessus de la table

En niveau Pro comme en niveau Star, le tout premier lancer de la partie se fait avec la **main non dominante**.

Speedy Renard (mode coopératif)

Envie de corser le défi ? Placez le **pion Renard** sur n'importe quelle clairière avec des empreintes de pattes du plateau Renard, plus proche du Hérisson que la position de départ normale. Et pour les plus téméraires, faites avancer le Renard de **3 clairières** au lieu de 2 à chaque tour. Plus le Renard est en avance et rapide, plus belle sera la victoire !

N'hésitez pas à combiner ces variantes et à créer de nouveaux parcours en retournant les plateaux ou en changeant leur ordre. C'est aussi ça la magie de Roulapik : chaque partie est différente ! Si vous aimez les jeux familiaux pleins de surprises, jetez aussi un oeil aux [règles de Colt Express](#) pour un autre type de fun autour de la table.